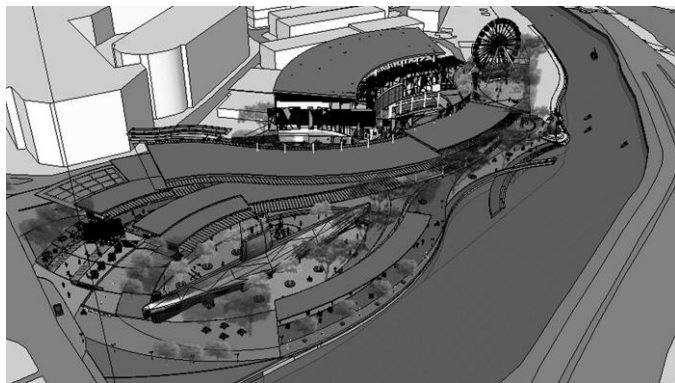


Citywalk Kalimas di Surabaya

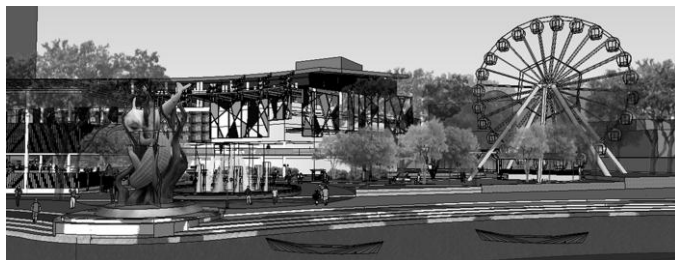
Catherine Susanto W. dan Rony G. Sunaryo, S.T., M.T.
 Program Studi Teknik Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: catherine_susanto@live.com ; rgsunaryo@gmail.com

Abstrak—Proyek tugas akhir ini merupakan fasilitas rekreasi yang terintegrasi dengan fasilitas retail dan kuliner. Fasilitas ini ditujukan sebagai tujuan baru masyarakat Surabaya serta mengintegrasikan fasilitas di sekitar kompleks site. Fasilitas ini didesain dengan mengutamakan wadah untuk rekreasi dan bersosialisasi masyarakat Surabaya sehingga wadah rekreasi dan bersosialisasi masyarakat Surabaya tidak hanya terpusat di shopping mall, yang sebenarnya ada lah tempat untuk berbelanja. Pendekatan yang diambil adalah pendekatan linkage visual dimana bentuk bangunan dapat mengarahkan pengunjung untuk berpindah dari fasilitas satu ke fasilitas lain, dengan menangkap vista sekitar site. Pendalaman serial vision dipilih untuk memberi kejelasan arah dan kejelasan posisi dalam fasilitas dan dibagi berdasarkan karakter pengunjung, yaitu anak-anak, anak muda, keluarga, dan pegawai.

Kata Kunci—citywalk, kalimas, surabaya, riverfront, rekreasi, kuliner, retail, linkage visual, serial vision.



Gambar 1. Perspektif Bird Eye view Citywalk Kalimas



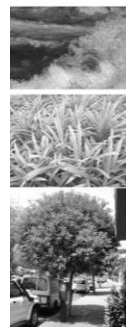
Gambar 2. Perspektif Citywalk Kalimas

I. PENDAHULUAN

SURABAYA sebagai kota metropolitan yang padat, penuh dengan gedung-gedung perdagangan dan desain kota yang berorientasikan pada pemakaian mobil, mengakibatkan kurangnya ruang terbuka hijau serta kurangnya wadah bersosialisasi masyarakat. Fenomena ini nampak pada menjamurnya *shopping mall*, yang semestinya merupakan tempat berbelanja dan memenuhi kebutuhan, digunakan sebagai tempat mencari hiburan dan tempat berkumpulnya masyarakat Kota Surabaya. Banyak ditemui pengunjung yang hanya datang untuk sekedar *refreshing* dan tidak membeli apa-apa. Hal ini terjadi dikarenakan tempat pariwisata kota yang sekarang masih belum dimanfaatkan dengan maksimal.

Dalam sektor pariwisata dapat dikatakan Surabaya masih kurang maksimal, melihat potensi alam dan sebagai kota terbesar kedua Indonesia. Maka dirasa perlu akan dibuatnya fasilitas yang dapat mewadahi aktivitas sosialisasi dan rekreasi pada ruang terbuka hijau kota bagi masyarakat Kota Surabaya.

nature

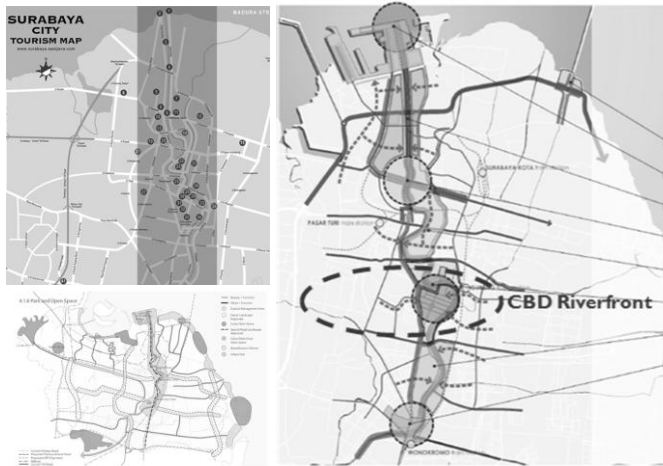


social activity



Gambar 3. Skema Latar Belakang Citywalk Kalimas
 Sumber: www.google.com

Lokasi site dipilih di area Sungai Kalimas, sebagai potensi alam identitas Kota Surabaya, serta didukung adanya program revitalisasi Sungai Kalimas oleh Pemkot Surabaya dalam rangka menghidupkan area tepian sungai.



Gambar 4. Spot 5 CBD Riverfront di Sungai Kalimas
Sumber: Bappeko (2010)

Data lokasi :

| | |
|-------------------|--|
| Unit Pengembangan | : Tunjungan |
| Kecamatan | : Embong Kaliasin |
| Fungsi Lahan | : Perdagangan & Jasa Fasilitas Umum |
| KDB | : 40% |
| KLB | : 200% |
| GSB | : 12m (frontage), 6 m (keliling) |
| GS. Sungai | : 15m |
| Lebar jalan | : 12m |

Batas site :

| | |
|---------------|--|
| Batas utara | : Sungai Kalimas, <i>Grand City Mall</i> |
| Batas selatan | : Jl. Pemuda, Apt. <i>Trilium</i> , Perkantoran |
| Batas timur | : Sungai Kalimas, Stasiun Gubeng |
| Batas barat | : <i>Surabaya Plaza</i> , area kursus, WTC, <i>Surabaya Hotel</i> , Jl. <i>Plaza Boulevard</i> |



Gambar 5. Lokasi Site di Jl. Pemuda

Sekeliling *site* merupakan area padat perdagangan dan jasa namun belum ada fasilitas untuk rekreasi apalagi dengan memanfaatkan lahan terbuka hijau sehingga dapat melengkapi sarana di kawasan ini.

Lokasi *site* yaitu di area parkir timur terbuka *Surabaya Plaza*, dengan tujuan untuk pemanfaatan lahan, serta berbatasan langsung dengan Sungai Kalimas, Monkasel, *Surabaya Plaza*, serta *BMX & Skate Park*.

Tujuan desain :

Sebagai tujuan baru rekreasi dan wadah bersosialisasi masyarakat dengan pemanfaatan ruang terbuka hijau.

Untuk mengintegrasikan fasilitas sekitar menjadi *one stop entertainment*.

Sasaran Pengguna :

Masyarakat Surabaya, mulai dari anak-anak, anak muda, sampai orang tua.

Pengunjung fasilitas sekitar

Rumusan masalah :

Bagaimana menciptakan citra baru kawasan

Bagaimana mengintegrasikan dengan fasilitas sekitar

Bagaimana menciptakan suasana tempat hiburan dengan pemanfaatan potensi alam *site*

II. DESAIN TAPAK BANGUNAN

Analisa site :



analisa LANDUSE
fungsi lahan diperuntukan untuk perdagangan jasa dan fasilitas umum (*open space*)



analisa LINKAGE
pedestrian oriented sehingga jalur kendaraan seminim mungkin, yaitu dengan jalur underpass



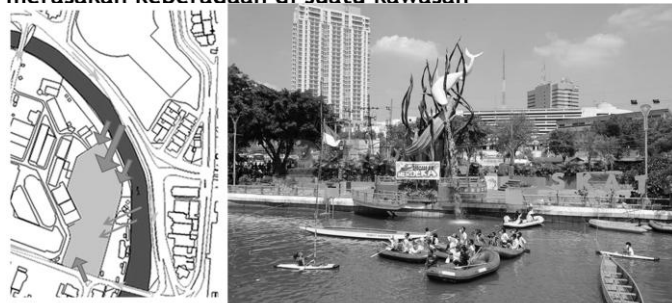
analisa ACTIVITY SUPPORT
fasilitas yang berkaitan langsung dengan site (mikro) dan penyokong fasilitas sekitar (makro)

Gambar 6. Analisa Urban site
Sumber: www.google.com



analisa VIEW DALAM SITE

merupakan spot vista dari site sehingga pengunjung dapat merasakan keberadaan di suatu kawasan



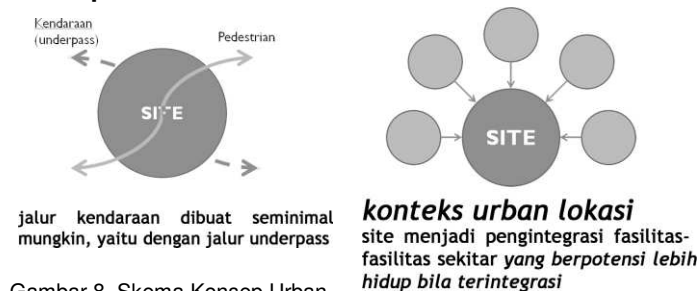
analisa VIEW LUAR SITE

merupakan sudut tangkap site sebagai penarik dari luar site sehingga menjadi area utama site

Gambar 7. Analisa-analisa site

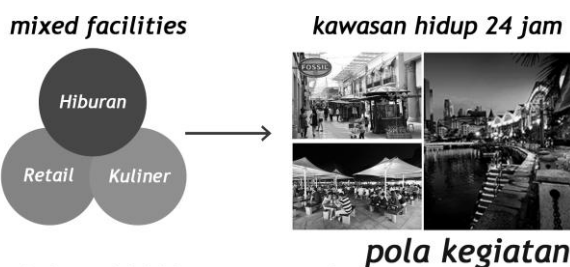
Sumber: www.google.com

Konsep Desain :



Gambar 8. Skema Konsep Urban

Fungsi utama fasilitas ini adalah rekreasi, yang memberi kesan bebas dan *mixed facilities*, agar fasilitas dapat saling terintegrasi.



Gambar 9. Konsep Pola Kegiatan

Sumber: www.google.com



ruang kota yang padat, building oriented



kegiatan di luar bangunan

public space

suasana yang berbeda
outdoor.view.
nature oriented

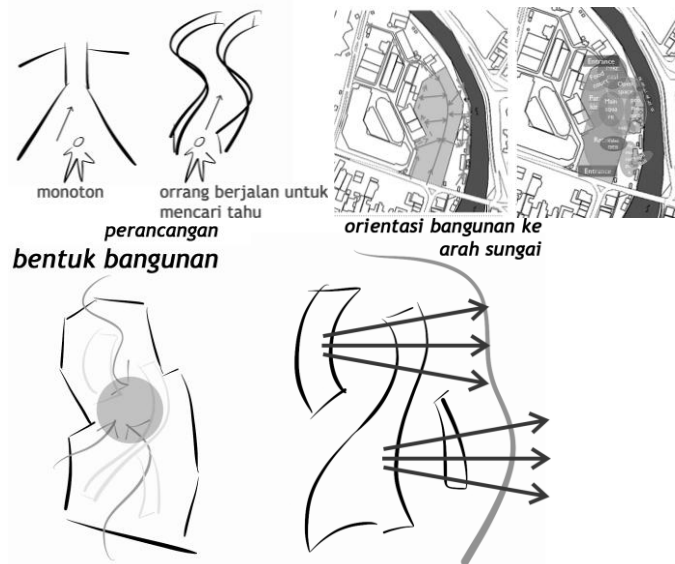


Gambar 10. Konsep Perancangan Desain

Sumber: www.google.com

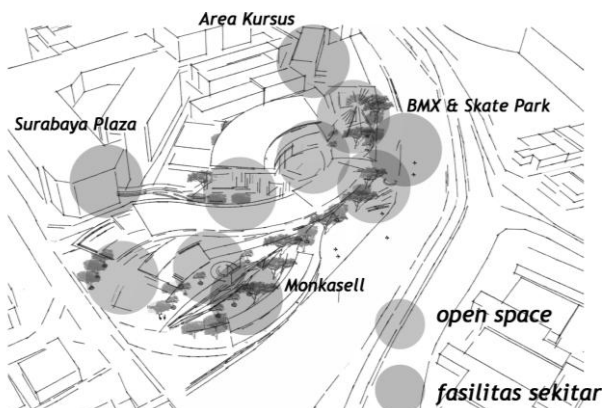
Perancangan Bentuk Bangunan :

Bentuk dasar bangunan yang dipilih adalah lengkung, agar kontras dengan sekitar yang cenderung kotak. Bentuk lengkung ini juga secara human view dapat mengarahkan dengan tidak memberi kesan monoton.



Gambar 11. Konsep Bentukkan

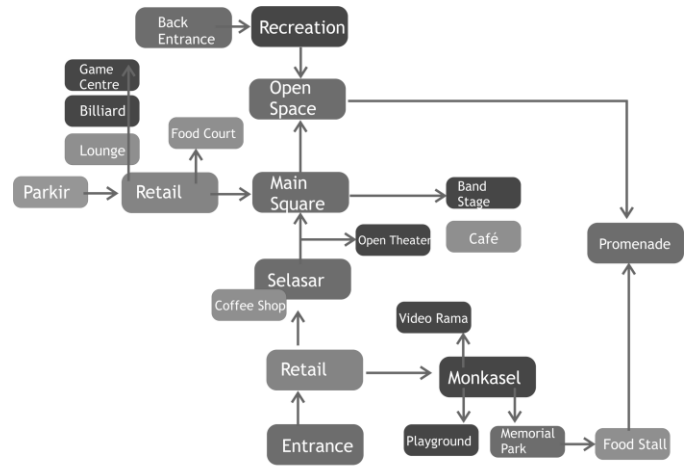
Open Space pada fasilitas berfungsi sebagai area untuk menuju ke fasilitas-fasilitas lainnya, serta sebagai perhentian tiap sekitar 30 meter sehingga pejalan kaki tidak merasa bosan dan menikmati seluruh fasilitas yang ada.



Gambar 12. Konsep Zoning Area Terbuka



Gambar 13. Perspektif dari Jl. Pemuda



hubungan antar ruang

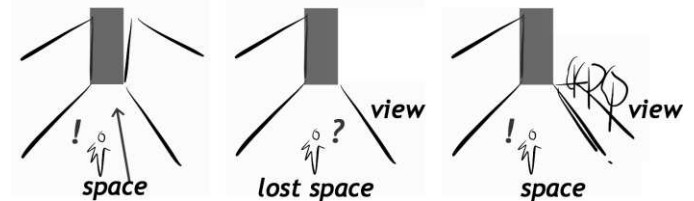
Gambar 14. Hubungan Antar Ruang

Pendekatan perancangan :

pendekatan **LINKAGE VISUAL**

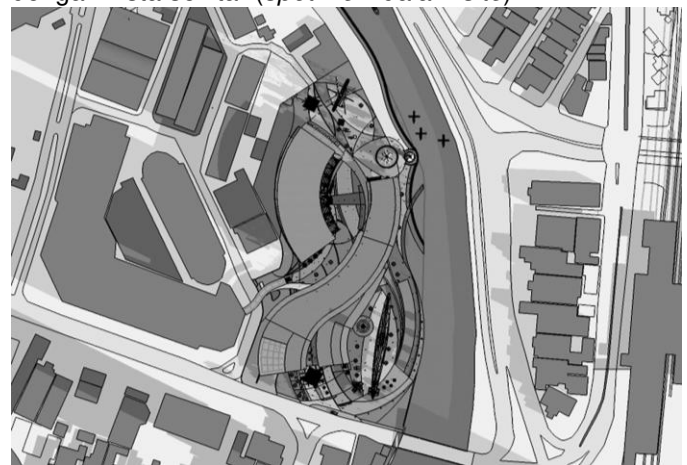


diarahkan menuju ke fasilitas selanjutnya



Gambar 15. Skema penjelasan *space* dan *lost space*

Pendekatan Linkage visual dipakai sebagai dasar bentuk bangunan serta peletakan fasilitas dalam bangunan. Tujuannya agar tercapai ruang / *space*, pada fasilitas berupa ruang dalam dan ruang luar, terutama dengan vista sekitar (*spot view dalam site*).



Gambar 16. Site Plan

linkage terhadap **RIVERSIDE**

respon site terhadap potensi tepian Sungai Kalimas

aktivitas
indoor

sungai
elemen air



linkage terhadap **CITRA BARU KAWASAN**

respon site terhadap citra kawasan dari sudut tangkap site

citra baru
hiburan

outdoor
open space



Gambar 17. Penerapan *Linkage Visual* menjawab Rumusan Masalah

elemen pembentuk garis
berupa deretan kolom dan pohon

elemen pembentuk ruang
berupa bidang kisi-kisi kayu sebagai pengarah serta material lantai yang kontras

elemen pembentuk sisi
menghubungkan dua area secara tidak langsung



elemen pembentuk **LINKAGE VISUAL**
menurut Markus Zahnd

Gambar 18. Elemen Pembentuk *Linkage Visual*

Pendalaman perancangan :

pendalaman **SERIAL VISION**

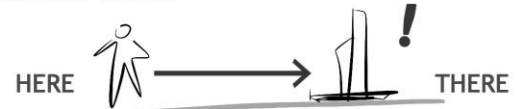
memberi skenario perjalanan agar pengunjung dapat memiliki kejelasan arah dan kesadaran akan lokasi



Gambar 19. Pendalaman *Serial Vision*

Fasilitas ini merupakan *mixed facilities* yang peletakkan fasilitasnya pun dibuat menyebar sehingga pengunjung memerlukan kejelasan arah dalam fasilitas. Pendalaman *Serial Vision* dimaksudkan sebagai skenario perjalanan pengunjung.

- creating **HERE** and **THERE**



Gambar 20. Penerapan Pendalaman pada Proyek

Penerapan Pendalaman dalam perancangan :

Pengunjung dapat dikelompokkan menurut penggolongan umur. Hal tersebut dikarenakan tiap karakter memiliki karakter dan tujuan yang berbeda. Serta agar seluruh fasilitas dapat terjangkau.

Penggolongan pegawai merupakan hasil dari analisis *activity support*, dimana lokasi proyek ada di kawasan CBD Kota Surabaya.



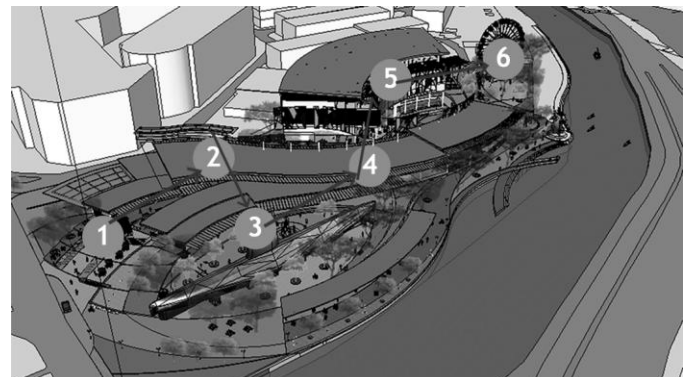
Gambar 21. Pembagian Karakter Pengunjung

A. Skenario Karakter Anak-Anak

Penerapan desain yang dilakukan, yaitu :

- diarahkan / *giving straight direction*
- penggunaan material dan warna kontras
- skala ruang pendek – indoor
- diawasi orang tua

Tujuan : *entertainment, education*



Gambar 22. *Keyplan* Skenario Karakter Anak-Anak



skenario 1 MAIN ENTRANCE

entrance memiliki tanaman bunga, elemen air, serta lampu taman sebagai elemen pengarah yang menarik bagi anak



skenario 2 Peralihan ke Monkasel

permainan warna dan bentuk kontras dipakai untuk "memaksa" anak untuk berbelok ke jalan di bawah ramp untuk menuju ke Monkasel Area



skenario 3 Monkasel Area

kolom dan ramp seolah membentuk gate, memberi kesan memasuki sesuatu, memilkan bagian bawah Monkasel, agar anak tertarik untuk melihat secara utuh



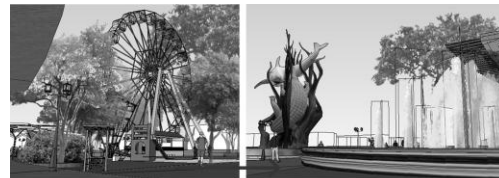
skenario 4 Memorial Park

letak Memorial Park yang terletak di belakang Monkasel karakter anak yang suka mengeksplorasi, elemen fountain wall sebagai elemen penarik serta agar keramaian Food Stall tidak mengganggu



skenario 5 Water Play - Main Square

water play merupakan elemen pembentuk kesan tepi sungai Kalimas, dimana anak dapat bermain air dengan aman dan terawasi tanpa mereka sadari, terlihat bianglala sebagai background pembentuk THERE



skenario 6 Open Space Kalimas

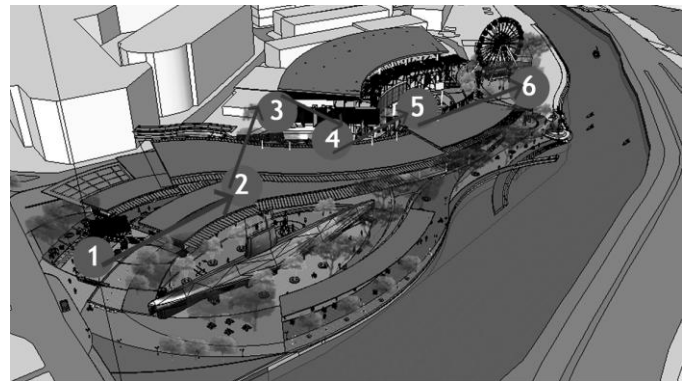
bianglala memberi kesan bahwa ada tempat bermain disana, hal tersebut yang dapat membawa anak ke ruang terbuka, skala anak yang tidak bisa menjangkau terlalu jauh sehingga diperlukan elemen penarik yaitu berupa air mancur dengan background Patung Suro Boyo sebagai puncaknya

Gambar 23. Perspektif Skenario Karakter Anak-Anak

B. Skenario Karakter Anak Muda

Penerapan desain yang dilakukan, yaitu :

- diberi pilihan / *giving option direction*
 - kegiatan antar fasilitas saling terlihat
 - skala ruang terbuka – outdoor
 - terletak di tempat yang ramai dilalui pengunjung
- Tujuan : *hang out, entertainment, culinary*

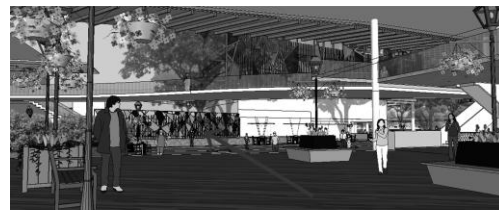


Gambar 24. Keyplan Skenario Karakter Anak Muda



skenario 1 Main Entrance

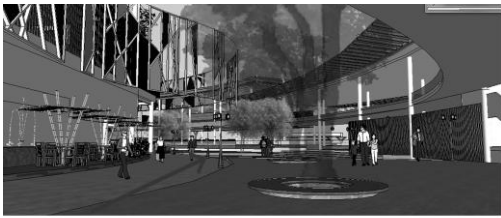
bentuk kanopi entrance dibuat berbeda dan kontras dengan bentuk sekitar, adanya kegiatan duduk untuk anak muda yang hidup berkelompok



skenario 2 Peralihan ke Coffee Shop

permainan warna dan bentuk kontras biru dan oranye merupakan bidang tangkap sebagai kesan THERE untuk mengarahkan anak muda menuju ke Coffee Shop area dan menikmati citywalk

Gambar 25. Perspektif Skenario Karakter Anak Muda



skenario 3 Citywalk

lebar jalan dengan ... meter membentuk suasana citywalk sebagai ruang publik terbuka, yang menghubungkan fasilitas di kanan dan kirinya. Jalan dibuat berbelok serta double skin yang semakin rumit menandakan menuju ke suatu klimaks.



skenario 4 Main Square

area ini terletak di tengah bangunan sehingga menjadi area untuk melihat semua fasilitas yang ada, area ini memiliki waterplay yang dibuat below general level untuk memainkan emosi pengunjung, lalu bianglala sebagai background menunjukkan bahwa sebenarnya masih ada klimaks berikutnya



skenario 5 Peralihan ke Open Space Kalimas

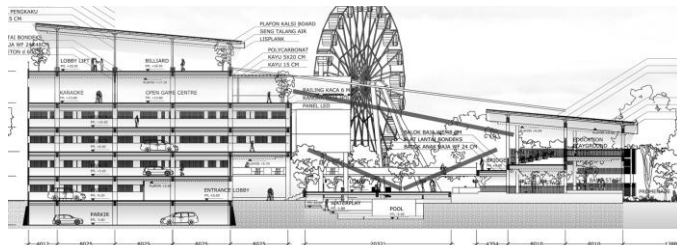
kedua bangunan serta jembatan membentuk framing untuk menegaskan kesan "memasuki sesuatu", lalu disambut fountain dan Patung Suro Boyo sebagai landmark kawasan dan penanda bahwa fasilitas terletak di Kota Surabaya



skenario 6 Open Space Kalimas

fountain merupakan elemen menarik dan pendukung landmark kawasan, area ini merupakan area puncak skenario citywalk, berujung dengan penanda bahwa pengunjung berada di Kota Surabaya dan di tepi Sungai kalimas, serta dapat menikmati epilog di promenade

Gambar 25. Perspektif Skenario Karakter Anak Muda



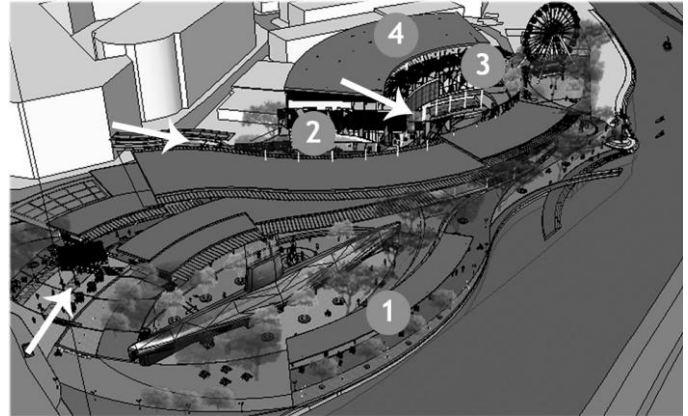
Gambar 26. Hubungan antar Fasilitas secara Vertikal

C. Skenario Karakter Pegawai

Penerapan desain yang dilakukan, yaitu :

- cepat, langsung ke fasilitas tujuan, yaitu kuliner
- diarahkan ke fasilitas utama agar dapat melihat seluruh fasilitas (*Main Square* dan *Lounge*)

Tujuan : *culinary, meeting point*



Gambar 27. Keyplan Skenario Karakter Pegawai



Gambar 28. Fasilitas Kuliner pada Proyek

D. Skenario Karakter Keluarga

Penerapan desain yang dilakukan, yaitu :

- bebas, dapat mengikuti skenario anak-anak ataupun anak muda
- diarahkan ke fasilitas utama agar dapat melihat seluruh fasilitas (*Main Square* dan *Lounge*)
- untuk manula dan difabel akses menggunakan *ramp* dan *lift*

Tujuan : *leisure, culinary, shopping*



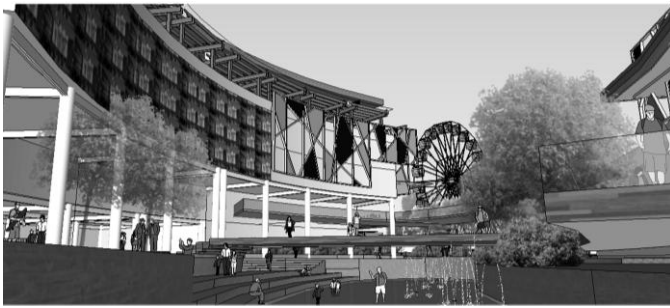
Gambar 29. Elemen Pengarah Karakter Keluarga

Orang tua dan Difabel dapat menggunakan akses ramp dan lift, sirkulasi hanya terbatas di bangunan.

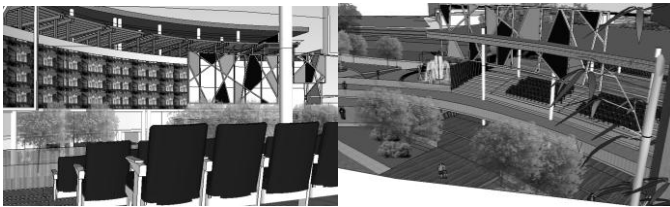


Gambar 30. Ramp bagi Orang Tua dan Difabel

Fasilitas Utama Proyek :



Gambar 31. *Main Square*, fasilitas hiburan utama proyek



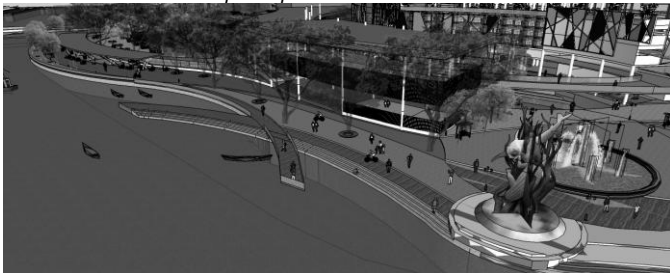
Gambar 32. Fasilitas *Open Theater* dan view dari *Lounge*



Gambar 33. Fasilitas *Open Space Kalimas* dari Jembatan



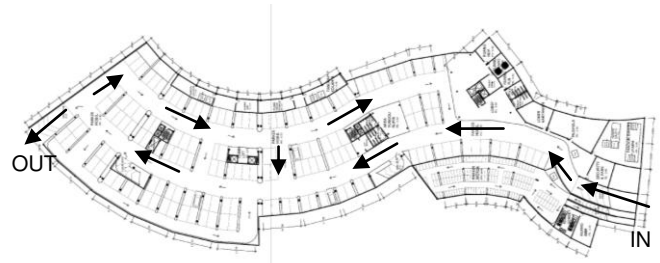
Gambar 34. Fasilitas *Open Space Kalimas*



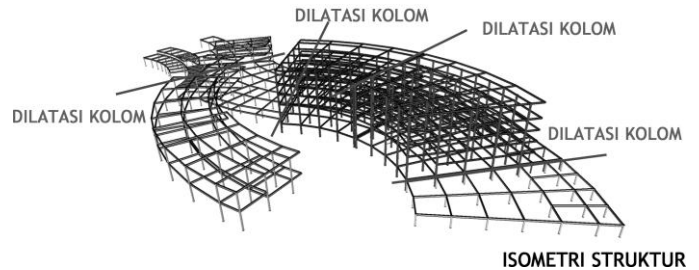
Gambar 35. Fasilitas *Promenade Riverfront Kalimas*

Fasilitas Pendukung Proyek :

Lantai Basement digunakan untuk area servis dan area utama parkir mobil dan motor. Parkir gedung terdapat pada lantai 1 – 4, yang dapat terhubung langsung dengan fasilitas.



Gambar 36. Denah Sirkulasi Mobil *Basement*



Gambar 37. Isometri Struktur Bangunan

III. KESIMPULAN

Fasilitas ini diharapkan dapat menjadi wadah bersosialisasi dan rekreasi masyarakat Surabaya dengan desain yang terintegrasi dengan ruang terbuka hijau, *pedestrian* dan *view oriented design*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alphisyer, M. (2009). *Studi atribut – atribut shopping centre yang menarik bagi remaja sampai dewasa muda (usia 14-24 tahun) di surabaya dengan metode conjoint analysis*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [2] Amalia, R. (2012, January). *City walk: where malls are more than just shopping*. FuturArc, 75.
- [3] BAPPEKO (2010). *Rencana detail tata ruang kota surabaya, unit pengembangan tunjungan*. Surabaya : Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya
- [4] BAPPEKO (2011). *Perencanaan monorel dan trem*. Surabaya : Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya
- [5] Beddington, N. (1982). *Design for shopping centre*. London : Butterworth Scientific.
- [6] Cullen, G. (1971). *Concise townscape*. London: Architectural Press.
- [7] Neufert, E. (1996). *Data arsitek. edisi 33 jilid 1, (Sunarto Tjahjadi, Trans)*. Jakarta: Erlangga
- [8] Pribadi, I.F. (2010). *Mall dan city walk di kayutangan malang*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [9] Pribadi, S.D.A. (2012). *"Citywalk" di kota lama semarang*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- [10] Wikipedia *ensiklopedia bebas*. (2012). Kota surabaya. Retrieved July 21 2012, from http://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya.